AMIGA
Markt&Technik
ÖS 60,-/sfr 7,-/Lit 9300
hfl 8,50/fmk 32,-
DM 7,-

Die Nr. 1
Das meistgelesene
Amiga Magazin

AMIGA MAGAZIN

7/93

Das Computer-Magazin für Amiga-Fans

Grundlagen und Tests

DFÜ kennt keine Grenzen



Kompakt-Tests
- Advanced Layouter • IQ-Test
- Finanz Profi • multiCadd
- Audio Engineer • AirLink
- Liga Manager • Repro Studio
- Erdkunde direkt

Grafik & Animation

Besser: Real 3D
Schneller: ClariSSA
Bunter: Picasso II

Mitmachen & verstehen
- Workshops: DPaint, Video, Directory Opus
- Kurse: DOS-Referenz, EGS-Library, BOOPSI





Ganze Berge von funkelnden Schätzen, Totenköpfe, Geisterschiffe – Piratengeschichten haben einfach Flair. Starbyte designte um dieses zugkräftige Ambiente ein attraktives Jump-and-Run mit allen Raffinessen des Genres.

Von der »Nadelöhrlagune« bis zur »Schädelgrotte«

Traps'n'Treasures



Flynn goes Shopping: Waffen, Früchtepicknik, diverse Gimmicks und Würfelspielchen erleichtern das Piratenleben



Die Schädelgrotte: Einer Sage nach soll sich hier der Klabautermann persönlich häuslich eingerichtet haben

von Carsten Borgmeier

Starbyte is back! Nach einer kleinen kreativen Verschnaufpause läuft die Bochumer Spielefabrik wieder zu Hochform auf. Seinen guten Ruf verdankt der Hersteller komplexen Wirtschaftssimulationen Marke »Transworld« und der Rollenspiel-Saga um die »Rings of Medusa«. Und weil der Markt z.Zt. nach Jump-and-Runs verlangt, wandelt Starbyte also auf diesen Pfaden. Und erntet prompt mit »Traps'n'Treasures« das Prädikat »Spiel des Monats«.

Nachwuchspirat Flynn und seine Mannschaft verschlägt es bei der Schatzsuche auf die berüchtigte Teufelsinsel. Hier regiert der fiese Captain Redbeard, vor dem selbst Geisterpirat LeChuck ehrfürchtig mit den Zähnen klappern würde. Der rote Rauschebart entführt die ganze Crew und Flynn greift gezwungenermaßen zum Krummsäbel. Seine Rettungsaktion führt den kleinwüchsigen Korsaren durch vier riesige Level voller Leitern, Plattformen und garstiger Gegner.

Am Felsen der Nadelöhrlagune harren die ersten Besatzungsmitglieder in Käfigen ihrer Befreiung. Redbeards Schergen lauern überall, um Flynn einige seiner fünf Energiepunkte zu stibitzen. Gezielte Schwertstöße befördern die Widersacher zum Klabautermann. Zwischen den heißen Fechtkämpfen stolpert Flynn immer wieder über Krüge voller Obst. So ein kleiner Vitaminschub zwischendurch frischt die Lebensgeister gehörig auf. Einmal in Hochform, lohnt sich ein Tauchgang in den Fluten des nahegelegenen Meeres, untermalen von einer sphärischen Unterwassermusik. Im Wasser schwimmen garstige Meerestiere. Krault Flynn elegant um die Schlabberei herum, entdeckt er bergeweise Gold und Schatzkisten. In ihnen schlummern nicht nur weitere Reichtümer, sondern auch Kartenteile und Logbücher.



Fallen und Schätze: Allein schon das wunderschöne Titelbild macht Lust auf ein Spielchen mit Comicpirat Flynn

Auf Tastendruck erscheint am unteren Bildschirmrand ein Menü, aus dem der Spieler den gewünschten Gegenstand herauspickt. Wie zu erwarten, zeigen die Karten den Aufbau der näheren Umgebung an, Logbücher verraten dagegen den Fundort weiterer Kostbarkeiten. Ein paar ganz schlaue Kapitäne haben ihre Aufzeichnungen verschlüsselt. Flynn benötigt daher eine Lupe, um den Geheimcode zu entziffern. Wieder an Land folgt das nächste Rätsel: Etliche Kumpels sitzen hinter einer riesigen Felswand fest. Eine Bombe macht den Weg frei. Doch Vorsicht, geht die Sprengladung direkt vor den Füßen des Abenteu-



Die Piratenfestung: Hier hat sich Redbeards ganze Piratenbrut verschanzt und bewacht die schmachtenden Gefangenen



Help, Help: Bösewicht Redbeard hat Flynns Freunde in kleine Käfige gepfercht. Ohne passende Schlüssel geht hier nix.

rers hoch, sinkt die Lebenserwartung schlagartig in den Keller. Wer seine Rente nicht am Fuß der Klippen verbringen möchte, liest in weiser Voraussicht die herumliegenden Kisten auf. Auf einer Anhöhe lassen sich die Mitbringsel nach bester Heimwerkermanier stapeln.

Erschreckt stellt Flynn fest, daß die Programmierer ihm noch ein paar Steine mehr in den Weg gelegt haben: Schalter müssen in der richtigen Reihenfolge umgelegt werden, um Türen zu öffnen. Andere Knöpfe heben für kurze Zeit Fallgitter in die Höhe, Tempo ist gefragt. Bei aller Knobelei verliert Flynn sein eigentliches Ziel nie aus den Augen. Durch akribisches Absuchen der scrollenden Landschaft sackt er nach und nach die Teile der großen Schatzkarte ein. Fügt man das Pergament zusammen, erwartet den Highscore-Jäger eine kurze Bonusrunde. Bis dahin ist's aber ein weiter Weg, auf dem Flynn sein kleiner Kompaß wacker zur Seite steht.

Am Ausgang der ersten Welt nimmt der Spieler das begehrte Paßwort entgegen, bevor er die Schädelgrotte unsicher macht. Bleibt die Frage, was Flynn mit den Taschen voller Gold anstellt. Als kluger Kopf investiert er sein Guthaben einmal pro Level im Shop. Ganz im Stil alter Freibeuterschinken drückt einem dort nicht etwa die holde Fee von nebenan Extraenergie in die Finger. Stattdessen verhökert ein finstrer Geselle stapelweise Mordwerkzeuge: Dolche erleichtern den Nahkampf, Kanonenkugeln planieren eine Schneise der Verwüstung und der Morgenstern findet seine Opfer auch auf weite Distanz. Faulpelze sparen sich die zeitaufwendige Suche nach Utensilien und erstehen im Laden gleich noch Kartenteile, Lupen und Sprengsätze. Ganz Risikofreudige setzen ihr Vermögen bei einem Würfelspiel mit dem Verkäufer. Es gilt, vorherzusagen, ob die Würfel gerade oder ungerade Zahlen zeigen.

Allerdings bewahrt nicht einmal das dickste Bankkonto Flynn vor einem Abstecher im gefürchteten »Schlangentempel«. Durch das Labyrinth patrouillieren höchst lebendige Mumien und beißlustige Nattern. Zum Schluß entert der Pirat die Festung von Captain Redbeard himself. Wie es sich für einen zünftigen Showdown gehört, verschanzt sich die gesamte Freibeuterbrut hinter den Mauern. Alles in allem füllen die vier weitläufigen Regionen der Teufelsinsel zwei Disketten. Darin eingeschlossen sind versteckte Kammern und Abkürzungen, die Flynn – wie sein Konsolenvorbild Mario – durch einen beherzten Sprung gegen scheinbar feste Mauern freilegt. Auch dem coolsten Joystickjongleur unterlaufen hin- und wieder kleine Fehler: Stürzt Flynn in einen Abgrund, greift er schnurstracks zur Flagge aller Seebären und spannt die Piratenfahne wie einen Fallschirm auf. Segnet der Akteur trotz aller Vorsichtsmaßnahmen das Zeitliche, setzt ihn der Amiga auf einen der zahlreichen Einsprungpunkte zurück.

Flynns Raubzüge beginnen auf allen Amigas mit mindestens 1 MByte RAM. Eine Zweitfloppy macht Traps'n'Treasures zwar nicht zum Sonntagsspaziergang, Disc-Jockeys aber dafür weitgehend arbeitslos. *ka*

AMIGA-TEST
sehr gut

Traps'n'Treasures

10,3 von 12	GESAMT-URTEIL AUSGABE 7/93
Grafik	6
Sound	5
Spielidee	5
Motivation	6

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Starbyte
Anbieter: Fachhandel

M-E-I-N-U-N-G

Mein erster Gedanke, als das Testmuster auf den Schreibtisch flatterte, war: Nicht schon wieder ein knuddliges Plattformspiel! Nach Superfrog, Arabian Nights und Beavers war mein Bedarf an lieblichen Helden und bonbonbunter Grafik fürs erste gestillt. Um so überraschter war ich, als sich Starbytes Comeback als reinrassiges Arcade-Adventure für Fortgeschrittene entpuppte.

Wer sich an die pastellfarbenen Grafiken von Rings of Medusa erinnert, hat eine Vorstellung von der grafischen Gestaltung der wundersamen Piratenwelt, die Flynn durchstreift. Laufend verblüffen liebevolle Details: Schwimmt Flynn im Meer, sieht man sogar, wie er bei jeder Kraulbewegung die Backen aufbläst. Neben dem rundum stilechten Ambiente aus dem Piratenmilieu hält die Teufelsinsel vier sorgfältig ausgetüftelte Level parat: Obwohl an jeder Ecke Freibeuter und Fallen lauern, kommt kein Frust auf. Dafür sorgt die exakte und sehr flexible Steuerung.

Hinterhältige Stellen, bei denen nur das mir verhaßte Trial-and-Error-Prinzip weiterhilft, sind für Traps'n'Treasures ein Fremdwort. Auch die musikalische Untermalung und die Soundeffekte unterstreichen die professionelle Machart der teutonischen Piratenpracht. Kein Wunder, daß Traps'n'Treasures auch für Konsolen erscheinen soll.